

REPRESENTASI IDENTITAS VIRTUAL DALAM KONTEKS ETNOGRAFI DI SOSIAL MEDIA GRINDR

Tuti Widiastuti

Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Bakrie
e-mail: tuti.widiastuti@bakrie.ac.id

ABSTRAK

Perkembangan teknologi komunikasi kini berkembang pesat dan merubah pola berkomunikasi pada individu yang menggunakannya. Hampir 95% kini individu mengakses jejaring sosial. Jejaring sosial diminati karena memiliki kemampuan untuk saling terhubung dengan cepat antara satu domain komunitas dengan domain komunitas lainnya. Komunitas sendiri terjadi karena adanya kesamaan minat atau ketertarikan. Teknologi kini merambah keberbagai elemen kehidupan, tidak terkecuali bagi komunitas-komunitas tertentu. Hal ini dimanfaatkan oleh komunitas kaum LGBT (Lesbian, Gay, Biseksual dan Transgender) gay untuk berinteraksi sesamanya tanpa merasa berbeda bila berkomunikasi dengan minat yang sama. Dalam pengoprasianya, masih terdapat penyembunyian identitas diri pada dunia virtual. Penelitian ini akan menggunakan paradigma konstrutifis dengan metode virtual etnografi melalui pendekatan kualitatif. Hasil yang didapat pada penelitian ini adalah mengenai representasi identitas diri yang digunakan pada dunia virtual bagi kaum Gay pada jejaring sosial Grindr bahwa adanya makna yang menunjukkan pada diri mereka dalam identitas yang digunakan di dunia virtual sebagai maksud dan tujuan mereka berkomunikasi melalui jejaring sosial tersebut.

Kata Kunci: Identitas Virtual, Etnografi, Social Media Grindr.

ABSTRACT

The development of communication technology is now growing rapidly and changing communication patterns in individuals who use it. Nearly 95% of individuals now access social networks. Social networking is in demand because it has the ability to connect quickly with one community domain with another community domain. The community itself occurs because of similar interests or interests. Technology is now reaching various elements of life, not least for certain communities. This is used by gay LGBT (Lesbian, Gay, Bisexual and Transgender) communities to interact with each other without feeling different when communicating with the same interests. In the operation, there is still a hidden identity in the virtual world. This study will use the constructivist paradigm with virtual ethnographic methods through a qualitative approach. The results obtained in this study are about the representation of self-identity used in the virtual world for Gay people on Grindr's social network that there are meanings that show themselves in identities that are used in the virtual world as their intent and purpose to communicate through social networks.

Keywords: Virtual Identity, Ethnography, Grindr Social Media.

Pendahuluan

Media komunikasi saat ini telah banyak berubah. Perkembangan media khususnya secara cyber kini menjadi sesuatu yang diminati banyak kalangan sehingga menjadi perubahan terminologi menyangkut media dimana saat ini manusia telah melewati berbagai macam era perkembangan komunikasi hingga kini dikenal sebagai *interactive communication*.

Seiring dengan perkembangan dunia cyber, kini hadir salah satunya adalah sosial media yang bisa memenuhi kebutuhan kelompok yang dianggap masih minoritas salah satunya adalah kaum LGBT (Lesbian, Gay, Biseksual dan Transgender). Kelompok tersebut memanfaatkan sosial media dalam mencari atau menjaring anggota kelompok lainnya salah satunya adalah komunitas LGBT (Lesbian, Gay, Bisexual dan Transgender) yang terbentuk atas kesamaan orientasi seksual. Komunitas ini sering berkumpul dan berinteraksi untuk mengembangkan jaringan komunikasinya sebagai orang-orang dengan kesamaan orientasi seksual. Di Indonesia sendiri, komunitas

LGBT ada sekitar 5000 penyuka sesama jenis di Jakarta (Hasil Survey YPKN), tambahnya sekitar 260.0000 dari 6 Juta Penduduk Jawa timur adalah kaum Homo seksual sedangkan yang tercatat sebagai member komunitas Gay di Indonesia lebih dari 76.000 sedangkan ada 1 % komunitas homosexual di Indonesian (<http://kesehatan.kompasiana.com/kejiwaan/2013/12/24/maraknya-fenomena-lesbian-dan-gay-di-indonesia-619262.html>, dalam Pamungkas, 2014).

Aplikasi *chatting* pada media sosial pun berkembang jenisnya sehingga kini bukan hanya melayani secara massa namun juga dapat melayani secara komunitas tertentu seperti kaum gay. Komunitas gay memiliki cara tersendiri saat mencari pasangan yang disebut dengan istilah gay dari sebuah insting ketika menemukan seseorang yang juga gay. Ada pula yang sudah bergabung dalam komunitas khusus yang memang menampung para kaum gay. Namun, untuk beberapa yang masih belum mendeklarasikan dirinya sebagai gay di kalangan publik dan cenderung memilih mencari teman di jejaring sosial.

Dalam proses mencari pertemanan tersebut setiap individu ada yang menggunakan real identitas atau memanipulasi data mereka di dunia virtual.

Salah satu jejaring sosial tersebut adalah Grindr, merupakan aplikasi media sosial berbasis lokasi yang populer di kalangan gay di dunia. Dengan menggunakan aplikasi ini, seseorang dapat mencari pasangan sesama gay dan mempunyai lokasi yang berdekatan. Aplikasi ini mempunyai fitur-fitur yang dapat mempersempit pencarian terhadap pasangan yang sedang dicari. Jika seseorang sudah menemukan sosok yang disukai, ia dapat langsung chat dengan orang tersebut. Aplikasi ini mempunyai sebuah versi berbayar yang dinamakan Grindr Xtra. Yang membedakan adalah kemampuan untuk melihat [kuantitas] profil orang lain. Jika pada versi berbayar member hanya dapat melihat 100 profil per jangka waktu, dalam versi berbayar, maka member dapat melihat profil orang lain dengan tidak terbatas.

Menurut Erving Goffman dalam bukunya *the Presentation of*

Self in Everyday Life (dalam Nasrullah, 2014: 142) menjelaskan bahwa setiap individu pada kenyataannya melakukan kontruksi atas diri mereka dengan cara menampilkan diri (*self performance*) penampilan diri ini dibentuk sesuai dengan keinginan audience sehingga berlaku di internet sebagai upaya individu tersebut dalam mengkonstruksikan diri mereka. Perkembangan media sosial khusus gay menjadi ketertarikan tersendiri untuk melakukan penelitian yang berhubungan langsung dengan pengguna media sosial untuk kaum gay dimana ada perbedaan identitas yang mereka berikan pada khalayak ketika menggunakan akun sosial media mereka.

Tinjauan Pustaka

Interaksi Sosial

Menurut Anwar dan Adang (2007:194), interaksi sosial adalah hubungan-hubungan sosial yang dinamis. Hubungan sosial yang dimaksud dapat berupa hubungan antara individu yang satu dengan individu lainnya, antar kelompok satu dengan kelompok lainnya, maupun antara kelompok dengan individu.

Bentuk interaksi sosial terbagi atas 2 yaitu berdasarkan jumlah pelakunya dan berdasarkan proses terjadinya (Anwar dan Adang, 2013:197). Berikut ini adalah bentuk interaksi sosial berdasarkan jumlah pelakunya:

- Interaksi antara individu dan individu, yaitu dimana individu yang satu memberikan stimulus pada individu lainnya.
- Interaksi antara individu dengan kelompok, yaitu bentuk interaksi yang berlangsung antara individu dengan kelompok
- Interaksi kelompok dan kelompok, yaitu bentuk interaksi yang berhubungan dengan kepentingan individu dalam kelompok lain

Bentuk Interaksi menurut proses terjadinya:

- Imitasi adalah pembentukan nilai melalui meniru cara-cara orang lain
- Sugesti merupakan bentuk interaksi yang dapat diberikan dari seorang individu pada kelompok maupun dari kelompok kepada kelompok kepada individu

- Identifikasi adalah menirukan dirinya menjadi sama dengan orang yang ditirunya
- Motivasi merupakan bentuk interaksi sosial yang diberikan dari seorang individu pada kelompok
- Simpati merupakan perasaan yang disampaikan pada individu atau kelompok pada saat-saat tertentu

Interaksi Simbolik

La Rossa dan Reitzes (dalam West dan Turner, 2011:98-103) menyatakan bahwa ada tiga tema besar yang mendasari interaksi simbolik yaitu:

a. Pentingnya makna bagi perilaku manusia

Teori interaksi simbolik berpegang bahwa individu membentuk makna melalui proses komunikasi karena makna tidak bersifat intrinsik terhadap apapun. dibutuhkan interpretif diantara orang-orang untuk menciptakan makna. Bahkan tujuan dari interaksi adalah membentuk makna yang sama antar individu. Hal ini dianggap penting karena tanpa adanya persamaan makna, proses komunikasi akan menjadi sulit. selain itu juga menurut LaRossa dan

Reitzes dalam West dan Turner (2011:99), tema ini mendukung tiga asumsi interaksi simbolik yang ditulis oleh Herbert Blumer. Asumsi tersebut yaitu:

1. Manusia bertindak terhadap manusia lainnya berdasarkan makna yang diberikan orang lain pada mereka
2. Makna diciptakan dalam interaksi manusia
3. Makna dimodifikasi melalui proses interpretative

b. Pentingnya Konsep Diri

Konsep diri merupakan seperangkat perspektif yang relatif stabil yang dipercaya orang mengenai dirinya. dua asumsi tambahan yang digunakan untuk tema ini menurut LaRossa dan Reitzes (1993, dalam West dan Turner, 2011) yaitu individu mengembangkan konsep diri melalui interaksi dengan orang lain dan konsep diri memberikan motif yang penting untuk perilaku.

c. Hubungan antara individu dan masyarakat

Dalam tema ini membahas mengenai hubungan antar individu

dan batasan sosial. Pada tema ini Mead dan Blumer menjelaskan mengenai keteraturan dan perubahan dalam proses sosial. Asumsi yang berkaitan dengan tema ini yaitu:

- a. Orang dan kelompok dipengaruhi oleh proses budaya dan social
- b. Struktur sosial dihasilkan melalui interaksi sosial.

Konsep yang dikembangkan oleh Blumer dalam teori interaksionisme simbolik yaitu tentang *meaning*, *language*, dan *society*. Premis ini bertujuan untuk menyimpulkan mengenai penciptaan diri seseorang dan sosialisasi pada komunitas yang besar (Griffin, 2006:56). Berikut ini adalah penjelasan mengenai konsep yang dikembangkan oleh Blumer (dalam Mufid, 2010: 165-166), yaitu:

- a. *Meaning* merupakan dasar bagi kita semua untuk bertindak terhadap sesuatu
- b. *Languange*, makna yang tumbuh dalam interaksi sosial menggunakan bahasa. Penamaan simbolis dasar bagi kelompok sosial. Perluasan pengetahuan pada hakikatnya merupakan perluasan penamaan. Griffin (2006 : 56) menyatakan bahwa

makna tidak melekat pada objek tetapi makna dinegosiasikan melalui penggunaan bahasa, sehingga terbentuklah istilah interaksionime simbolik.

- c. Thought atau disebut juga “*mind*ing” merupakan interpretasi individu atas simbol yang dimodifikasi melalui proses berpikir seseorang. *Minding* merupakan refleksi sejenak untuk berpikir ulang. *Thought* merupakan percakapan mental yang membutuhkan *role taking* dengan mengambil sudut pandang orang lain.

Blumer menyatakan bahwa konsepsi diri berkembang melalui interaksi simbolis melalui apa yang disebut *looking-glass-self*, yakni gambaran mental tentang self yang dihasilkan dari mengambil peran bagi orang lain. Tanpa bahasa kita tidak dapat mengembangkan konsep diri.

Computer Mediated Communication (CMC)

Dikutip dari Wealther (dalam Widjajanto, 2013:145), Komunikasi Bermedia Komputer atau Computer Mediated Communication diyakini lebih bersahabat, sosial, dan akrab,

ketimbang komunikasi tatap muka. Menurut Wealther ada tiga alasan utama mengapa seorang lebih menikmati berkomunikasi dengan media komputer dibandingkan dengan komunikasi tatap muka:

- a. Pengguna media komputer seringkali berbagi atau menyebarkan keanggotaan grup dengan pemikiran bahwa mereka dan anggota grup lainnya memiliki kesamaan (seseorang cenderung menyukai jika ada orang lain yang menyukai dirinya)
- b. Tipikal anonim pada komunikasi bermedia komputer dapat membuat seseorang semakin mengekspresikan diri dan mungkin tidak perlu khawatir atas penampilan mereka.
- c. Komunikasi bermedia komputer memberi kesempatan penggunaanya lebih dalam berpikir dan mungkin tidak terlalu dengan situasi yang tengah terjadi.

Social Media (Media Sosial)

Media sosial didefinisikan sebagai serangkaian kegiatan yang mengintegrasikan penggunaan teknologi dan interaksi sosial untuk berbagi pembicaraan, gambar, video dan suara Hollenshort & Michael

(dalam Widjajanto, 2013:143), sedangkan Williamson (dalam Widjajanto, 2013:143) mendefinisikan media sosial sebagai media yang di desain untuk menyebarkan pesan melalui interaksi sosial dengan teknik-teknik publikasi yang sangat mudah diakses dan berskala besar.

Definisi lain mengenai media sosial menurut Kenmada Widjajanto dalam buku yang berjudul “Perencanaan Komunikasi”, yaitu:

“Bentuk baru berinteraksi sosial dengan menggunakan teknologi multimedia berbasis internet atau jaringan telekomunikasi digital data dengan kecepatan tinggi” (Widjajanto, 2013:143)

Jenis media sosial yang saat ini banyak digunakan orang, yaitu: (Williams dalam Widjajanto, 2011:146)

- a. *Online Community Groups* seperti *MySpace* dan *Facebook*
- d. *Communicating one to many* seperti *blogs*, *mediablogs*, dan *microblogs* *Twitter*
- e. *Communicating many to many* seperti *multi-authored blogs*, *discussion boards* dan *collaborate and shares*

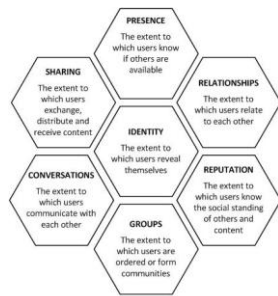
Kaplan dan Haenlein mengklasifikasikan sosial media

kedalam 6 tipe berbeda dalam rese media mereka yang dipublikasikan dalam sebuah artikel in *Business Horizon* (2010, dalam Taprial dan Kanwar,2012:30) diklasifikasikan menjadi:

- a. *Collaborative projects* (e.g. *Wikipedia*),
- b. *Blogs and Microblogs* (e.g. *Twitter*)
- c. *Content Communities* (e.g. *Youtube*)
- d. *Social Networking Sites* (e.g. *Facebook*)
- e. *Virtual Game Worlds* (e.g. *World of Warcraft*)
- f. *Virtual Social Worlds* (e.g. *Second Life*)

Dari ke enam fanomena media sosial diatas, masih banyak beberapa pihak yang tidak memperdulikannya dikarenakan banyak organisasi tidak mengerti untuk berhubungan lewat media sosial dikarenakan banyaknya bentuk sehingga tidak tahu bagaimana berhubungan dengan jenis dari salah satunya. Untuk mengatasi hal tersebut dan mengenal lebih baik tentang sosial media, maka (Taprial dan Kanwar,2012:31) membentuk pola *Honeycomb Framework* (*Framework Sarang*

Lebah pada gambar dibawah ini) bahwa sosial media terbagi atas 7 blok fungsi diantaranya Identity, Conversations, Sharing, Presence, Relationships, Reputation, and Groups.



Gambar 1. Social Media Functionality

(Sumber: Taprial dan Kanwar, 2012: 31)

Menggunakan sarang lebah framework ini menjelaskan implikasi bahwa setiap block bagaimana cara berhubungan dengan sosial media. Gambar tersebut menjelaskan bahwa setiap blok media sosial memiliki fokus tersendiri, misalnya LinkedIn fokus pada identitas (*identity*), reputasi (*reputation*) dan hubungan (*relationship*) dimana fokus utama youtube adalah berbagi (*sharing*), percakapan (*conversation*), kelompok (*groups*) dan reputasi (*reputation*).

Metode Penelitian

Metode yang digunakan adalah deskriptif kualitatif. Data diperoleh dengan menggunakan pendekatan metode etnografi di dunia virtual melalui sosial media Grindr. Selain itu juga dilakukan wawancara kepada pengguna Grindr untuk mendapatkan hasil yang mendalam.

Hasil dan Pembahasan

Komunikasi memungkinkan kerjasama antara orang perorangan atau antara kelompok-kelompok manusia dan memang komunikasi merupakan syarat terjadinya kerjasama akan tetapi komunikasi tidak selalu menghasilkan kerjasama bahkan suatu pertikaian akan terjadi akibat salah paham atau karena masing-masing tidak ingin mengalah. Selain itu, menurut Gillin dan Gillin (dalam Anwar dan Adang, 2013: 195), yang dimaksudkan dengan adanya komunikasi dalam interaksi sosial yaitu seseorang memberi arti pada perilaku orang, perasaan-perasaan apa yang ingin disampaikan orang tersebut. Orang yang bersangkutan kemudian memberi reaksi terhadap perasaan

yang ingin disampaikan oleh orang tersebut.

Perubahan interaksi sosial manusia khususnya dalam kegiatan komunikasi antar pribadi maupun kelompok dapat dilihat melalui pola komunikasi manusia yang dahulunya secara *face to face* kini berubah menjadi *account to account* melalui perangkat yang digunakan. Di Indonesia perkembangan teknologi komunikasi pun cukup pesat khususnya dalam penggunaan internet. Indonesia merupakan negara yang memiliki pengguna internet terbesar di Asia Tenggara. Internet di Indonesia saat ini sudah menjadi kebutuhan primer untuk para penggunanya, selain untuk kebutuhan dalam bidang bisnis, perbankan dan pendidikan, perkembangan pola komunikasi khususnya dalam berinteraksi sosial melalui internet juga menjadi salah satu faktor penting besarnya pengguna internet di negara ini.

Seiring dengan perkembangan aplikasi tersebut berpengaruh juga pada khalayak penggunanya. Awalnya media tradisional menempatkan khalayak pada posisi pasif hal ini dikarenakan

hanya menerima pesan dari media dan tidak memiliki kebebasan untuk memproduksi informasi (Littlejohn, 2003:33, Biocca, 1998:51-80; dalam Nasrullah, 2014:61) bahkan ada istilah *audience as an object* (Ang, 1996, Holmes, 2005:112-113 dalam Nasrullah, 2014:61). Namun kini khalayak memiliki otoritas dalam membangun teks serta memanfaatkan media sehingga adanya keleluasaan untuk mentransformasikan dirinya untuk memanfaatkan khalayak lainnya (Jordan, 1999; Bel 2000; Castel, 2009; Johnson 1997; Meyrowitz, 1995; Turkle, 1995; dalam Nasrullah, 2014:62).

Homoseksual merupakan suatu istilah yang sering digunakan untuk menggambarkan perilaku seorang pria yang menyukai sesama pria. Homoseksual juga dapat disebut sebagai kaum gay. Istilah "homoseksual" paling sering digunakan untuk menggambarkan perilaku jelas seseorang, orientasi seksual, dan rasa identitas pribadi atau sosial. Orientasi seksual digambarkan sebagai objek impuls seksual seseorang: heteroseksual (jenis kelamin berlawanan),

homoseksual (jenis kelamin sama) atau biseksual (kedua jenis kelamin).

Definisi homoseksualitas menurut Olson dalam Kristina (2013:4) adalah kesenangan yang terus menerus terjadi dengan pengalaman erotis yang melibatkan kawan sesama jenis, yang dapat atau mungkin saja tidak dapat dilakukan dengan orang lain atau dengan kata lain, homoseksualitas membuat perencanaan yang disengaja untuk memuaskan diri dan terlibat dalam fantasi atau perilaku seksual dengan sesama jenis. Sedangkan secara sosiologis, homoseksual dapat berarti seseorang yang cenderung mengutamakan orang yang sejenis kelaminnya sebagai mitra seksual (Soekanto, dalam Kristina, 2013:1).

Beberapa penyebab seorang pria menjadi seorang gay antara lain adalah: (Andini, 2013:9)

- Faktor biologis yaitu adanya kelainan di otak atau genetik
- Faktor psikodinamik yakni adanya gangguan perkembangan psikososial pada masa anak-anak
- Faktor Sosiokultural yakni adat istiadat yang memberlakukan

hubungan homoseksual dengan alasan tertentu yang tidak benar

- Faktor lingkungan yakni keadaan lingkungan yang memungkinkan dan mendorong pasangan sesama jenis menjadi erat.

Dari beberapa pengertian mengenai homoseksual diatas dapat disimpulkan bahwa kaum homoseksual atau gay merupakan orientasi seksual yang cenderung menyukai sesama jenisnya yang untuk menjadi pasangan atau mitra seksual, hal ini terjadi karena adanya beberapa faktor utama yang akhirnya membentuk pribadi seseorang menjadi seorang gay.

Pemanfaatan sosial media pun tidak luput digunakan oleh kaum LGBT dalam menunjukkan eksistensinya dengan berbagai tujuan seperti mencari pasangan atau mencari orang dengan pemikiran yang sama agar bisa saling bertukar informasi. Terdapat 6 Aplikasi populer khusus Gay di Indonesia diantaranya, berdasarkan urutan adalah sebagai berikut:

- Grinder
- Scruff
- Bender

- Planet Romeo
- Gay Dar
- Moovsz

Salah satu jejaring sosial tersebut adalah Grindr, merupakan aplikasi media sosial berbasis lokasi yang populer di kalangan gay di dunia. Dengan menggunakan aplikasi ini, seseorang dapat mencari pasangan sesama gay dan mempunyai lokasi yang berdekatan. Aplikasi ini mempunyai fitur-fitur yang dapat mempersempit pencarian terhadap pasangan yang sedang dicari. Jika seseorang sudah menemukan sosok yang disukai, ia dapat langsung chat dengan orang tersebut. Aplikasi ini mempunyai sebuah versi berbayar yang dinamakan Grindr Xtra. Yang membedakan adalah kemampuan untuk melihat (kuantitas) profil orang lain. Jika pada versi berbayar member hanya dapat melihat 100 profil per jangka waktu, dalam versi berbayar, maka member dapat melihat profil orang lain dengan tidak terbatas.



Gambar 2. Profil pada Sosial Media Grindr

Terlihat dalam gambar tersebut identitas mereka dalam dunia virtual lebih banyak menyembunyikan diri mereka dikarenakan fasilitas internet menawarkan menyembunyikan karakteristik atau beberapa petunjuk yang tidak ingin ditampilkan dan diketahui oleh publik. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk meneliti lebih jauh tentang repretasi identitas diri di dunia virtual untuk kaum gay di Indonesia mengingat jumlahnya yang masih 1 % dari penduduk di Indonesia dan ditengah budaya yang dianggap tabu oleh masyarakat Indonesia dan peneliti memilih Grindr sebagai media untuk diteliti dikarenakan media tersebut menduduki peringkat pertama yang dipilih oleh kaum gay sebagai jejaring sosial mereka.

Suatu interaksi sosial tidak akan mungkin terjadi apabila tidak memenuhi dua syarat berikut, yaitu: (Adang dan Anwar, 2013:195)

- Adanya kontak sosial (*social-contact*)

Kata kontak berasal dari berasal dari bahasa Latin *con* atau *cum* yang artinya bersama-sama dan *tango* yang artinya menyentuh, jadi secara harafiah kontak adalah bersama-sama menyentuh. Secara fisik kontak baru terjadi apabila terjadi hubungan badaniah, misalnya dengan cara berbicara dengan pihak lain. Tetapi dengan adanya perkembangan teknologi, orang-orang dapat berhubungan satu dengan lainnya melalui telepon, surat, radio dan seterusnya. Menurut Gillin dan Gillin dalam Anwar dan Adang (2013:195), kontak sosial dapat berlangsung dalam tiga bentuk yaitu :

- Adanya orang perorangan
- Adanya orang perorangan dengan suatu kelompok atau sebaliknya
- Antara suatu kelompok dengan kelompok manusia lainnya.
- Adanya Komunikasi

Arti terpenting dari komunikasi adalah bahwa seseorang memberikan tafsiran pada perilaku orang lain (yang berwujud pembicaraan, gerak-

gerak badaniah tau sikap), perasaan-perasaan apa yang ingin disampaikan oleh orang tersebut. Dengan adanya komunikasi tersebut, sikap dan perasaan kelompok manusia atau orang perseorangan dapat diketahui oleh kelompok –kelompok lain atau orang lainnya. Hal itu yang kemudian merupakan bahan untuk menentukan reaksi apa yang akan timbul.

Perkembangan teknologi kini merubah kebiasaan tersebut. Konsumen kini lebih bergantung kepada komputer dan akses internet. Konsumen dilanda stress ketika ketinggalan handphone lebih dari ketinggalan dompet. Melalui handphone tersebut individu lebih bisa menunjukkan eksistensi diri, attensi, opini bahkan interaksi lebih menarik perhatian mereka melalui sosial media. Data personal kini dan pemberian informasi mengenai identitas kini lebih mudah di akses, dibagikan dan lebih mencair.

Kondisi ini menyebabkan berkembangnya identitas yang berlaku di dunia cyber dimana seseorang mengkomunikasikan

dirinya melalui teks sehingga akan berpengaruh pada bagaimana mereka mengkomunikasikan dirinya secara virtual. Komunikasi tatap muka memungkinkan seseorang dapat diketahui identitasnya secara gender, ras, penampilan dan karakteristik yang melekat padanya namun di dunia virtual hal ini dapat dimanipulasi bahkan setiap orang boleh menjalankan identitasnya lebih dari satu dengan memiliki lebih jumlah account. Keadaan ini jelas terlihat ketika teknologi, internet dan komputer memberikan ruang bagi mereka untuk menyembunyikan identitas atau memanipulasi data seolah olah ada indentias ‘ front stage “ dan “ Back Stage” seperti yang dikonsepskan oleh Goffman. Dipanggung belakang lah setiap orang menyembunyikan *personal identity* -nya sedangkan yang ditampilkan di depan adalah identitas sosial nya (*social identity*) (Gofman, 1968:29; tom Burns, 1992:88-89, dalam Nasrullah, 2014: 143)

Identitas yang berada di depan (*front stage*) bisa dirubah sesuai dengan keinginan seperti secara individu anda adalah laki laki, berusia 41 tahun, bernama Indra dan

ketika dibawa ke identitas social di dunia maya dirubah secara account menjadi Anisha _cute_seveteenth. Wood dan Smith (2004: 63-67, dalam Nasrullah, 2014: 145) memaparkan 3 tipe identitas yakni:

- *Real life identity*

Menunjukkan siapa sebenarnya individu tersebut

- *Pseudomyty*

Identitas asli mulai kabur dan bahkan menjadi palsu

- *Anonymity*

Bentuk baru identitas yang benar benar terpisah sehingga tidak bisa dirujuk kepada siapa identitas itu dimiliki. Sehingga dengan menggunakan identitas tersebut terjadilah interaksi secara simbolik.

Dalam pembahasan mengenai representasi identitas virtual dalam konteks interaksi sosial pada jejaring sosial komunitas ini peneliti melakukan wawancara kepada seorang informan sebagai tolak ukur peneliti melakukan pembahasan. Terkait penelitian ini, peneliti melakukan wawancara kepada informan dengan metode online dan offline dimana diperbolehkan dalam metode virtual ethnografi.

Ketika dimintai keterangan terdapat perbedaan identitas antara dunia maya atau identitas on stage dan identitas secara offline. Berdasarkan hal ini peneliti bertanya lebih lanjut kepada informan IP dengan menanyakan kepada informan mengenai apa yang melatarbelakangi penggunaan identitas virtual tersebut dan informan menjawab:

“ Saya pilih nama tersebut karena benar-bener merepresentasikan diri saya .hmmmm abisnya kalo pake nama asli takutnya ada yang kenal gitu , secara saya kan guru jadi nya takutnya ada yang kenal saya untuk itu saya gak pasang foto juga mas .. gak enak paling cuman pipi saya aja yang tembem”

Lalu peneliti menanyakan kepada informan mengenai apa yang melatarbelakangi pemilihan nama tersebut:

“ Sebenerna saya pake nama BIG CHARM itu karena saya memang bertubuh besar dan saya menilai diri saya sebagai orang yang charming sehingga tadinya mau BIG CHARMING tapi karna keterbatasan

karakter ya sudah lah ya..... saya pilih deh nama itu “

Peneliti bertanya lagi kepada informan mengenai tanggapan orang-orang secara virtual mengenai nama tersebut dan informan menjawab:

“ Kadang ada yang bertanya “BIG apanya nih? Badan atau MR P nya ?“ kadang ada juga yang bertanya “ Gemuk ya? Woow boleh donk kenalan ?”bahkan ada yang bertanya dengan sangat menyebalkan “ BIG nya gemuk atau BIG? Kalo Gemuk Kelaut aja” nah gitu pokoknya saya banyak tanggapan atas nama tersebut”

Lalu peneliti bertanya lagi kepada informan mengenai tanggapan di dunia nyata atau setelah melakukan kopi darat (bertemu di dunia nyata) :

“ Pas ketemu paling orang takjub melihat saya, bahkan mereka ada yang bilang “ Sesuai dengan ID nya “

Dalam penelitian ini peneliti melihat adanya suatu proses berkomunikasi dimana penggunaan lambang-lambang untuk mengubah perilaku orang lain dalam memberikan tanggapan seperti yang

Carl I. Hovland (dalam Mulyana, 2007:68) .

Dalam hal ini adanya bentuk interaksi sosial terbagi atas Interaksi antara individu dan individu, yaitu dimana individu yang satu memberikan stimulus pada individu lainnya dalam penelitian ini individu terwaliki oleh account dalam dunia virtual Keadaan ini jelas terlihat ketika teknologi, internet dan komputer memberikan ruang bagi informan untuk menyembunyikan identitas atau memanipulasi data seolah olah ada indentias ‘front stage’ dan “ Back Stage” seperti yang dikonsepskan oleh Goffman. Dipanggung belakang setiap orang menyembunyikan *personal identity* nya seperti yang dilakukan oleh informan yaitu dengan penggunaan ID “ BIG CHARM” sedangkan yang ditampilkan di depan adalah identitas sosial nya (*social identity*) bernama IP (Gofman , 1968:29; Burns, 1992:88-89, dalam Nasrullah, 2014: 143).

Identitas yang berada di depan (*front stage*) yang dilakukan informan bisa dirubah sesuai dengan keinginannya misalnya seperti yang dilakuakn oleh informan penggunaan

BIG sebagai penunjukan representasi dirinya yang berbadan tambun. Dalam hal ini informan tidak menunjukkan dirinya (*Real Life Identity*) namun melakukan (*Pseudomyty*) dimana identitas mulai kabur namuna masih terlihat pada pencerminan bentuk tubuh namun secara penamaan sama sekali berbeda dengan identitas aslinya (Wood dan Smith 2004: 63-67, dalam Nasrullah, 2014: 145).

Interaksi Simbolik didasarkan pada ide-ide dan hubungannya dengan masyarakat. Tiap orang tergerak untuk bertindak berdasarkan makna yang diberikannya pada orang, benda, dan peristiwa. Makna tersebut diciptakan dalam bahasa yang digunakan orang baik untuk berkomunikasi dengan orang lain maupun dengan dirinya sendiri atau pikiran pribadinya. Bahasa memungkinkan orang untuk mengembangkan perasaan mengenai diri dan untuk berinteraksi dengan orang lainnya dalam suatu komunitas (West dan Turner, 2011:98).

Awal perkembangan interaksionisme simbolis dapat dibagi mejadi dua aliran yaitu aliran *chicago* yang dikembangkan oleh

Herbert Blumer untuk melanjutkan penelitian yang dilakukan oleh George Herbert Mead dan aliran Iowa yang dikembangkan oleh Manford Kuhn. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan aliran atau mazhab Chicago. Blumer dalam Mufid (2010: 148) meyakini bahwa studi manusia tidak dapat diselenggarakan didalam cara yang sama dari ketika studi tentang benda mati, jadi para peneliti perlu mencoba empati dengan pokok materi, masuk pengalamannya dan usaha untuk memahami nilai dari tiap orang sedangkan pada mazhab atau aliran Iowa, Kuhn dalam Mulyana (2006:69) berpendapat bahwa untuk menemukan hukum-hukum universal mengenai perilaku sosial dapat diuji secara empiris sementara mazhab Chicago menggunakan pendekatan humanistik. Kuhn memiliki pandangan bahwa individu merencanakan tindakannya berdasarkan peran yang ia mainkan dan status yang ia miliki dalam kelompok rujukan yang mengidentifikasinya (Kuhn, dalam Mulyana, 2006: 69).

Konsep yang dikembangkan oleh Blumer dalam teori interaksionisme simbolik yaitu tentang *meaning*, *language*, dan *society* juga peneliti temukan ketika melakukan wawancara dengan informan dimana terlihat adanya penyimpulan mengenai penciptaan diri seseorang dan sosialisasi pada komunitas yang besar (Griffin, 2006:56). Berikut ini adalah penjelasan mengenai konsep yang dikembangkan oleh Blumer (dalam Mufid, 2010: 165-166) dimana akan dibahas secara *meaning*, *language and thought*.

Meaning merupakan dasar bagi kita semua untuk bertindak terhadap sesuatu dalam hal ini peneliti melihat informan melakukan pembedaan identitas secara *online* dan *offline* dikarenakan adanya berbagai latar belakang. Pemilihan nama identitas untuk tujuan interaksi ini digunakan sebagai perrefleksian diri informan yang diambil dari bentuk tubuhnya yang tambun dengan menjelaskan personality yang menurutnya dirinya adalah seorang yang *charming*. *Meaning* disinilah yang melatarbelakangi penamaan bagi informan dalam identitas

virtualnya dan melakukan interaksi dalam sosial sebagai simbolik dalam identitas.

Language, makna yang tumbuh dalam interaksi sosial menggunakan bahasa. Penamaan simbolis seperti yang dilakukan oleh informan sebagai dasar bagi kelompok sosial kaum gay dalam hal ini identitas dunia maya dimana menyatakan bahwa makna tidak melekat pada objek tetapi makna dinegosiasikan melalui penggunaan bahasa, sehingga terbentuklah istilah interaksionime simbolik terbukti dengan adanya tanggapan mengenai penamaan BIG CHARM tersebut dari pengguna media sosial Grindr.

Thought atau disebut juga "*mindings*" merupakan interpretasi individu atas simbol yang dimodifikasi melalui proses berpikir seseorang. *Minding* merupakan refleksi sejenak untuk berpikir ulang. *Thought* merupakan percakapan mental yang membutuhkan *role taking* dengan mengambil sudut pandang orang lain dalam hal ini banyak pengguna Grindr yang berinteraksi dengan informan menanyakan pertama kali yaitu tentang istilah "BIG" yang d

asumsikan berkenaan dengan tubuh atau alat vital laki-laki. Hal ini terbukti dari respon-respon pengguna Grindr kepada akun milik informan. Hal ini juga terjadi ketika melakukan tatap muka secara langsung atau istilahnya kopi darat, informan mendapatkan tanggapan berupa kesamaan identitas yang merepresentasikan dirinya.

Simpulan

Setelah melakukan wawancara dengan informan mengenai identitas virtual dalam berinteraksi sosial pada media sosial komunitas kaum gay Grindr maka didapatkan kesimpulan sebagai berikut:

- Peneliti melihat adanya latar belakang penggunaan identitas berdasarkan wawancara dengan informan latar belakang dibuat dengan merepresentasikan dirinya dalam upaya melakukan interaksi sosial diantara pengguna Grindr
- Struktur penamaan sebagai identitas virtual pada pengguna Grindr bedasar kepada prefeleksian diri dari pengguna secara dunia nyata yang dibawa ke dunia maya (*On-Stage Identity*)

namun informan tidak melakukan secara penamaan namun yang dilakukan adalah perefleksian dirinya.

- Kondisi realitas dari penggunaan identitas virtual dalam interaksi sosial bagi pengguna grindr ini ditemukan bahwa identitas sudah menceritakan cara interaksi baik secara virtual dan online. Terdapat perbedaan perlakuan ketika secara online dimana pengguna grindr lebih gamblang dalam mempertanyakan arti dari nama secara virtual yang dilakukan oleh informan bahkan informan mendapat pertanyaan seputar hal-hal yang sensitif.

Daftar Pustaka

- Andini, Yemima Novisty. (2013). *Pola Interaksi Sosial Di Kalangan Kaum Gay (Studi Deskriptif Kualitatif tentang Pola Interaksi Sosial yang Terjadi di Kalangan Kaum Gay di Kota Surakarta)*. Surakarta:Universitas Sebelas Maret.
- Anwar, Yesmil, dan Adang. (2013). *Sosiologi Untuk Universitas*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Griffin, EM. (2006). *A First Look At Communication Theory*. Singapore: Mc Graw-Hill.
- Kristina, Novia Olga. (2013). *Representasi Menunggu Bagi Perempuan (Analisis Wacana Kritis Sara Mills Representasi Menunggu Bagi Perempuan Dalam Puisi "Kekasihku Hatiku Tersayang" Buku Lady In Waiting Karya Jackie Kendall & Debbie Jones)*. Bandung: Universitas Komputer Indonesia.
- Mufid, Muh. (2009). *Etika Filsafat Komunikasi*, Jakarta: Kencana.
- Mulyana, Deddy. (2006). *Metodologi : Penelitian Kualitatif Paradigma baru Ilmu Komunikasi dan Ilmu Sosial lainnya*, Bandung: Remaja Rosdakarya.
- _____. (2007). *Komunikasi Suatu Pengantar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nasrullah, Rulli. (2014). *Teori dan Riset Media Siber (Cybermedia)*. Jakarta: Kencana.
- Pamungkas, (2014) <http://kesehatan.kompasiana.com/kejiwaan/2013/12/24/maraknya-fenomena-lesbian-dan-gay-di-indonesia-619262.html>.
- Taprial, Varinder & Priya Kanwar.(2012). *Understanding Social Media*. London: Ventus Publishing ApS.
- West, Richard, dan Lynn Turner. (2011). *Pengantar Teori Komunikasi Edisi 3I*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Widjajanto, Kenmada. (2013). *Perencanaan Komunikasi Konsep dan Aplikasi*. Bandung: CV Ultimus.

Pola Interaksi Sosial Di Kalangan
Kaum Gay (Studi Deskriptif
Kualitatif Tentang Pola

Interaksi Sosial Yang Terjadi
Di Kalangan Kaum Gay Di
Kota Surakarta)